コンパイルクラブ23
?
MAPEJ

CNN

（新潟県・あまみ）

新作情報
7月20日は、待望の魔導師ラルバの発売日。ランダーIIIの開発、ドタバタと進行中。

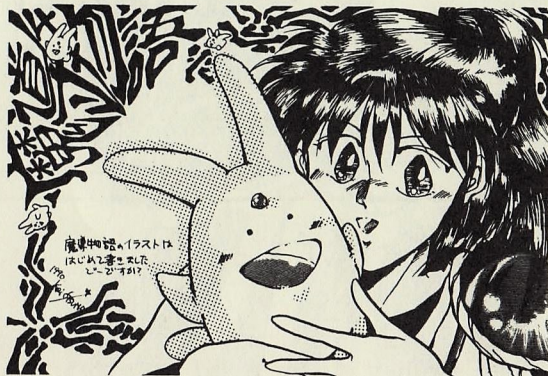
くんさんづけ
コンパイルでは、名前を呼ぶときには、くん／さんを付けようと決まってしまった。いままで、＊＊先生とか＊＊氏とか呼ぶ人がいたりするので禁止だ！と、社長じきじきのお達示。だが、つぎの日、社長は叫んでいた。「木戸氏どこぉ？」

あいさつをしよう
コンパイルでは、元気にあいさつをしようと、決まってしまった。しかし、案外、おはよう！などと爽やかにするのは抵抗あったり、めんどーだったりするものである。そこで、省略形がもちいられる。あよう！になり、あうああ、になり、しまいには、あーになってしまう。コンパイルでは朝、うなり声が響く。

加藤くんありがとう
５９５番の加藤くんが、東京修学旅行のおみやげペナントを送ってくれた。企画室の壁にはりました。ありがと。君には企画室にあるマッピーのチラシとファルコムディスクケースを送ろう。

プレゼント
コンクラ編集部では、角川メディアオフィスにおさるの忍者を忍び込ませて、いろいろとノベルティグッズを盗ませてきたぞ。そこでコンクラ読者ちゃんに、それをババーンとプレゼントしてあげようというわけだ。ひゃっほう（今のコンクラの流行語）。欲しいやつは下の募集！に応募してくれたまえ。ちなみに俺のいとこに“くばたまえ”という女がいるぞ。締切は、７月末。
賞品は、
①マル勝テレカ１名
②マル勝ステッカーたくさん
③原稿用紙＋ペンセット４名
④角川ミニバインダー５名
⑤角川のボールペン・シャープペンシルたくさん

募集！
①ニュース
ＣＮＮでは、君達から、コンパイルやゲームやその他のニュースを募集中だ。
②大好き
ハガキ一杯に、好きなもの（人名でもタイトルでもおかしでも何でも可）をなるべく何種類もたくさん書いて送るように。どんな小さい字でもよいぞ。
③連載葉書絵本
第１回目の募集は、表紙。葉書に、自分で考えた絵本の表紙だけを書いて送るように。
タイトルも勝手に考えろ。宛名書きのほうに、住所氏名電話番号と、絵本のイメージを書くこと。
④おみやげ
旅行に行ったときは、その地方のぷーなおみやげや、旅行中のまぬーな写真を送ってね。
⑤写真でドン
ばかな写真を送れ。

そーいえば、前号募集のカットの王様。応募総数は、予想通り０。とほほ。カットの王様日く。送ってきなさい。

（東京都・斎藤美保）

今号の表紙
壱さんが描いた“魔導師ラルバ”。すばらしいですね。

今号の感謝
斎藤さんが、ぷよぷよのぬいぐるみくれました。ありがと。

コンパイルクラブ２３

CONTENTS

（与野市　ＰＮ　ひどり紅星）

うまいぞ。新入社員のみなさんはコピーをとりまくっていたぞ。原稿依頼とかしたいので、今度送ってくる時は、きちんと住所と電話番号も書いてね。

猫庭ネットワークニュース第５回

猫庭ネットワークのお時間です。このコーナーにくる葉書で、圧倒的に多いのが魔導物語、次いでラルバ。そして、ねばるぞサムライ。と、なってる。さて、唐突だが、コンパイルキャラクター人気投票をするよーん。コンパイルに関係するものは、すべて対象となる。好きなキャラクターと、その理由を書いてハガキで送るべし。

『魔導師ラルバ』

魔導師ラルバとの付き合いは、１９８８年、入社して２年目の夏あたりからだったと思う。

わいわいと一緒に遊んでいたアルバイトの少年たちと、つくったのが『魔導師ラルバ』だ。

話し込んでいると、夜が明け、正后（ひる）の光が、疲労と微眠（まどろみ）を運んできて、みんな机に伏していても、ラルバのことを考えていた。

ぼくは、セリフの修正をし、北京ダックは、ラルバのキャラクターを作るために、何度もラフを描いて、いつのまにか、リアルタイプＱちゃんと、スナフキンの対決マンガを描いていたりした。

修行は、容量オーバーに苦しみ、もう一度やりなおすっ、と叫びながら踊ったりした。

ＢＡＳＩＣで、しかも音楽もついてないミニゲームであるにもかかわらず、ラルバに対する反響は大きかった。

ラルバの次は、アクションゲームつくろ、と云っていたぼくたちは戸惑っていた。

ラルバは、あのていどじゃ、葬ることができなかったんだ。ぼくらは　続編をつくることにした。

サウンドとして志鈍が参加した。

ぼくたちのチーム名を決めよう。深い夜を徹して、何時間も討議して、チーム名が決まった。『おさるの軍団』。このチーム名で、いつまでも、楽しいゲームをつくり続けていこう！

４人は、かたく誓った。

『魔導師ラルバ２』によって、ラルバ人気はますます加速した。

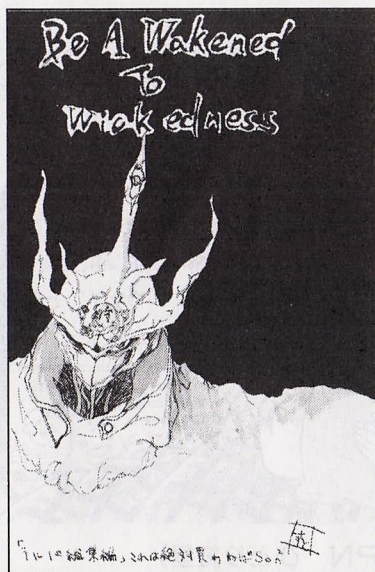
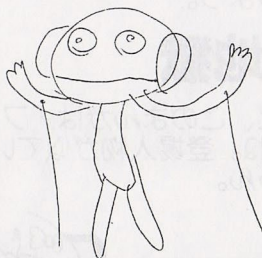
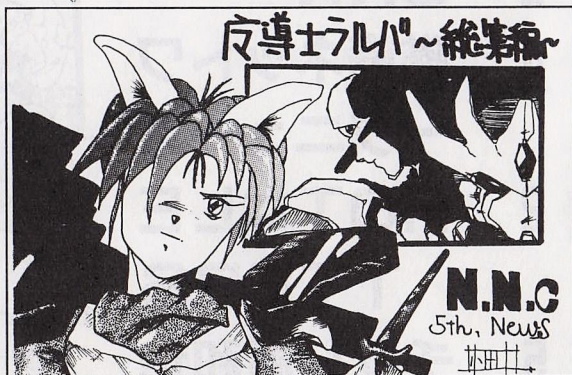
チーム名を『ＭＯＮＫＥＹＤＯ』に変えた。みんな飽きっぽかったのだ。

『魔導師ラルバ３』。いよいよ完結編である。白い砂塵の中、４人は佇み、決心を新たにした。

しかし、不幸なことにクリスマスがやってきた。暮れがやってきた。

飲んだ。あばれた。レコード屋の看板を壊した（ごめんなさい）。ギアの黒いメンズパックを顔に塗りたくって初詣でに行った。ラルバ３は、進んでなかった。反省した。猛反撃だ。

締切が近づいた。

しかし、グラフィックデータの入っ

（広島市・ストレインぢ宮脇）
このラルバ好き。首筋がかっこ良いぞ。

（京都市・小田中秀俊）
みんな師の字を士ってかくんだよな。あと、導も道って書くし。だめだよ。わたしはタイトルの漢字１つでも吟味してつけてるんだ。たんに画数がおおいほうが好きなだけとゆー説はあるな。

たディスクが闇の力によって破壊されてしまったのだ。もう、間に合わない！

が、しかし、コンパイルには、輝（かがや）く超高速指の絵師、氷樹むうがいる。

いそがしいスケジュールを調整してもらい仄白（しろ）い指は光を越えた。スタッフは陽と星を眺めて追い込みにはいった。

ラルバ３は、ＤＳ４号に掲載された。アンケートでも人気No.１になった。

完結編が出て以降、続編を出してという反響（こえ）が止まらなかった。

ラルバＺという続編のシナリオや、切り絵のイラストや、声のドラマカセットが送られてきた。社長は、続編を作らないかといった。

続編はできないけど、番外編ならできる。

番外編をつくることが決定した。

プログラムがぶんたったにバトンタッチされた。

北京ダックは、九州の大学へ行ってしまったので、グラフィックは氷樹むうに受け継がれた。

番外編やるなら、ついでに、いままでのもリメイクして、４話まとめてできるようにしよう、ということになった。

番外編作製とリメイクが始まった。

ぼくの机は資料で山と化した。氷樹むうの指は思考の閃きより速い。ぶんたったのプログラムは舞う。井上志鈍のサウンドに妖精が集まった。そして、完結した。

音楽も充実し、マシン語を使ってスピードも速くなった。グラフィックも良くなった。アニメーションも増え、メッセージ量も倍以上になった。

それが、７月20日に発売される『魔導師ラルバ総集編』だ。

魔導物語１－２－３

魔導物語のイラストたくさんありがとござます。Ｍマガと、Ｍファンにも、送るよーに。コンクラ会員は、必ず一枚以上送る義務があるんだぞ、とフランキー堺（仮名）くんも言ってるからな。

ゲームについては、わたしは、もう何も語らない。遊びなさい。ゲームがすべてを語る。歴史が応えてくれるともいうな。丹波哲郎も事の次第によっては応えてくれるだろう。

ちなみに、出版時差というものがあって、この原稿を書いている今、現在は、魔導物語バグ取りをやっているわけだ。このコンクラが出てるころには、魔導物語、発売されていると思うが、されてなかったら、泣いてるぞ。

さぁ、あとは、ぷぁーと、ハガキ紹介でうめてみよかぁー。

後楽園のそばの日の丸自転車という会社のへいに「かぁくん大好き」なんて落書きが書いてあった。

（文京区・伊東ＳＡＦＥ）

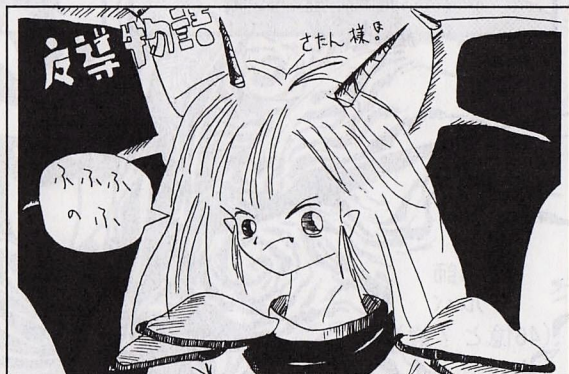
魔導物語よろしく、とつけくわえておけよな。でも、落書きはいけないな。

（東京都・銀竜）
美形悪役キャラは、いいよな。ルチ将軍とか。

コンクラ23号が出るころには
私は19才。
あああ、いやだよぉ。
いやだよ――――お！

ラルバ買うんだいっ
'90 HARUMI

（長野県・三島春美）

２５だ、オレさまは。２５年生きていて、まだドーナツ好きだよ。悪かったな。

（長崎県・徳永隆史）

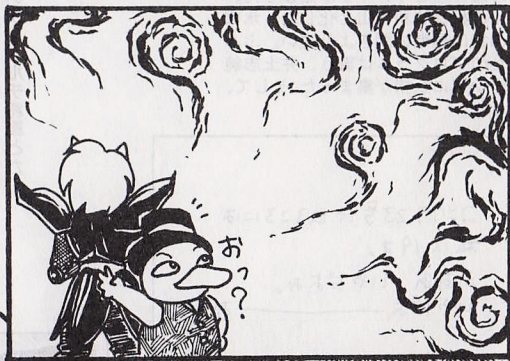
また、さたん様だ。1-2-3のサタン様は、若く、よりかっこよくなってるぞ。

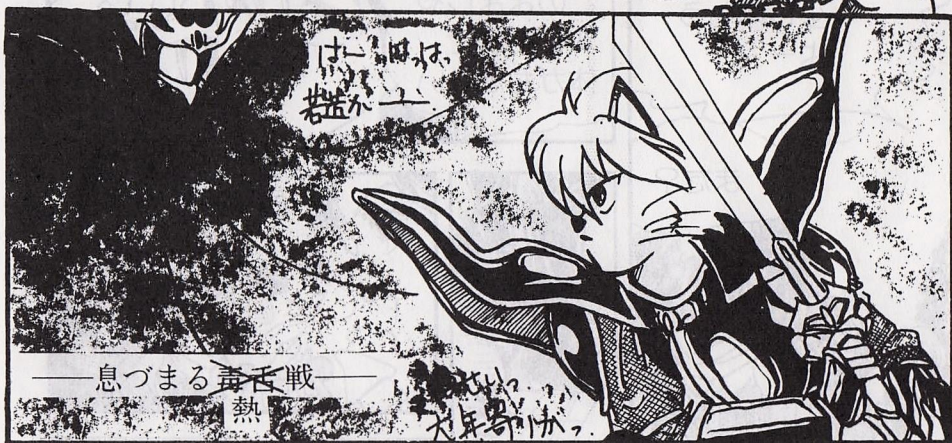
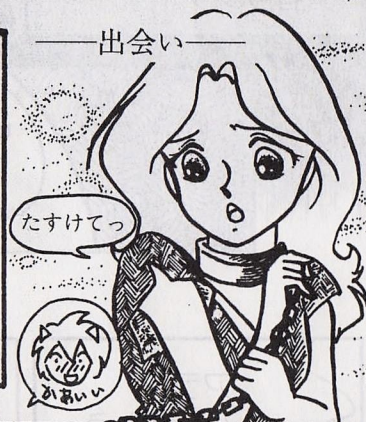
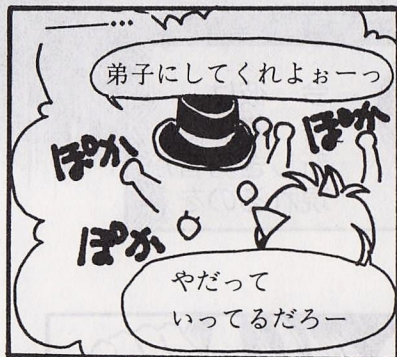
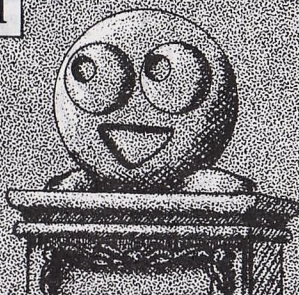
魔導師ラルバ

サイバーキャット（16歳）

ハーゲンダック（？歳）

そして

ふはははは…

魔導師
ラルバ
（46億と？歳）

——今、熱き戦いが始まる——

――命を賭けた
ぼー
だーぁあぁ…
真剣勝負――

――ひとときのやすらぎ――
弟子にしてくれよ
やだよ

――…
弟子にしてくれよぉーっ
ぽか
ぽか
ぽか
やだって
いってるだろー

…
ぜーはーぜーはー
ふんっ

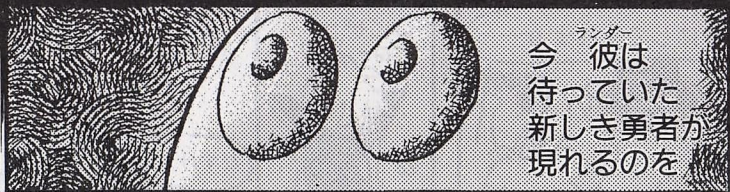
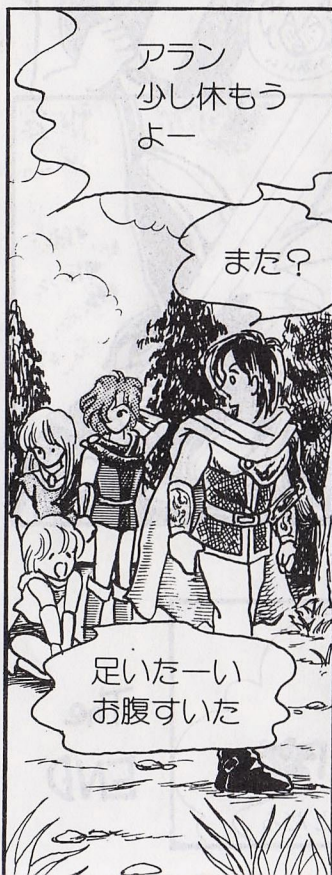
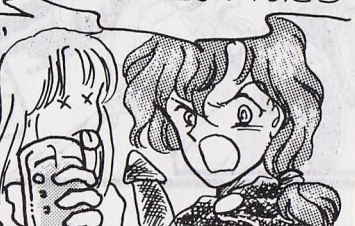
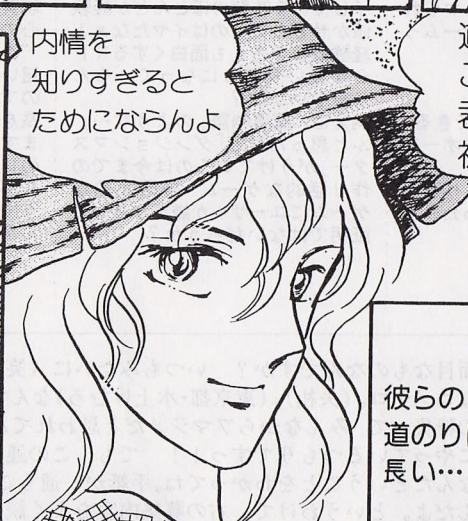
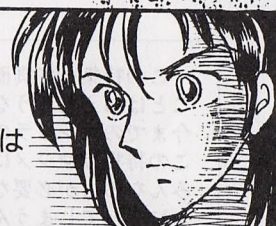
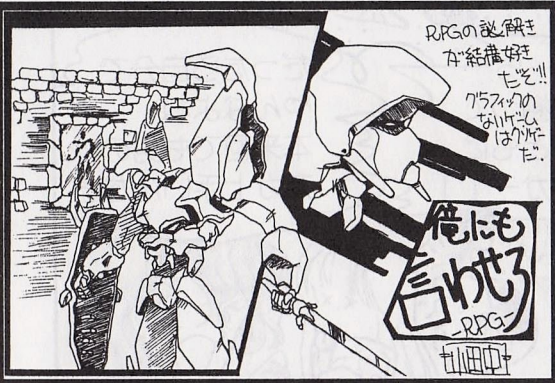
――出会い――
たすけてっ
かあいい

はーっはっはっ
若造がーっ.
――息づまる~~毒舌~~熱戦――
大年寄りがっ.

乞う　御期待

大年寄りとはなんだー
ぽか
ぽか
ぽか
ぽか
本当のことだろ
The END

BY　あねご

ランダーの冒険III

だったら自分で
やんなよね
本来何でも男の
方が上手いんだろ
おめーら
女３人も揃って
イカもまともに
焼けんのかー！！
がらがら
調理が悪い
と逆効果
だよ…
！
すたすた
たしか以前
「ランダーIIIの
仲間は12人」
と公表したはず
君 暴力はいけないよ
残念ながら
君の旅の
道づれはあの
３人だけだ
少しはましな
旅仲間が
ふえる
だろう
やっぱり
街へ
急ごう
なに一つ
どういう
事だ!!
だいたい
あの３人
じゃ…
つんつん
道中また会う
ことになろうが
君達の健闘を
祈ろう
内情を
知りすぎると
ためにならんよ
いったい
ぜんたい
おまえは
何者だ！！
彼らの
道のりは
長い…
つづかない

前号から始まった“俺にも言わせろＲＰＧ編”コーナー。このコーナーは読者のみんなでゲームの企画をしていき、ユーザーから見たユーザーのためのゲームを作っていこうというもの。おまけに社長のＯＫが出れば、パッケージソフトとして発売するぞ！　社長にウンと言わせるためには、みんながガンバルしかない！
詳しいことは前号を見るのだ。

『お茶をすすって討論会』ＲＰＧのココが好き・嫌い1

まずは千葉県の勝又健次君だ。
嫌いなところは、
1．最後の敵がやたら強い
2．レベルを上げるのがつらい
3．少し場所を変えただけで敵がベラボーに強くなる
4．武器・アイテムの値段が高い
5．マニュアルを見ないと、魔法がどんなものかわからない
6．マップが広すぎる
7．洞窟・城などの作りが複雑
8．冒険に関係ないことまでやらなきゃならない
ということです。あと、体力が減っているのにどうしてあんなに強かったり素早く動けるのだろうか？　しかし、スライムにやられて自分がスライムになるゲームってないですねぇ。
好きなところは、
1．暇つぶしになる
2．みんなと同じ会話ができる
3．感動のエンディングやオープニングがあることです
4．ＭＳＸ２版は他機種より遅く出るぶん内容が良くなったりするのがいい
です。終わり。

次は香川県の森治樹君の意見。
僕は「経験値はある方がいい」とは思いません。だからといって経験値がなけりゃいいという訳ではない。それはゲームの内容によると思います。でも経験値は、ほとんどが単なるスコアとなっているのが現状ではないでしょうか？アイテムでパワーアップするゲームもあるが「現実にあるわけない！」などと言う人はゲームの面白さ・存在意義を忘れている。ゲームは教育ソフトではないだろう？僕はゲームに関しては「面白けりゃいい」と思っている。あっ、ゲーム時間が長いのは賛成だけど、プレイしている時間のほとんどが経験値かせぎというのはイヤだなぁ！経験値稼ぎさえも面白くするＲＰＧが良いＲＰＧになっているんじゃないかな？
例えば「魔導物語」のような…。ふと思ったけど「ダンジョンマスター」がうけているのは今までの作り話的なゲーム・非現実的なゲームにユーザーが嫌気がさした証明ではないだろうか？

今度は京都府の川口剛史君だ。
経験値制度だと、強くなった姿を明確に確認できるし、メリハリもつくと思うのです。何よりも、高いレベルを求めてゲームする意欲が湧きます。しかし、たいてい高いレベルになるほど経験値稼ぎに時間がかかります。そうなるとレベル上げは苦痛になります。ゲームによっては、いやでも苦痛を続けなければならないものもあります。そうなったら、ゲームはすでにゲームではありません。そこがいいと考える方がいるでしょうが、僕はそんなのしたくありません。ゲームとは楽しいからやるものだし、現実生活を少しでも忘れるための心のオアシスだと思っています。
“クエスト制”のものは、一つの短い冒険をして経験値をもらえるので苦痛はありません。でも、成長をゆっくり見れない問題があります。そこで、最初は敵を倒してのレベルアップ、後半はクエストを解いてのレベルアップなんてどうでしょう。誰か作ってくれません？

「この特集って真面目なものなんですか？　いつもみたいに（笑）一回こっきりなんてことはねえだろうなコノヤロ。（失礼）」（東京都・水上けむろ）なんて質問がきた。う～ん。今までのコンクラの特集って、みんなからフマジメだと思われてたのかなぁ。とにかく、この特集はマジメにやっているつもりですっ！！　でも、この連載を続けるためには、みんなの力が必要なんだということをわかってね。手紙が一通もこないと、一回でオジャンになってしまうんだよ。というわけで、右の募集内容をよく読んでジャンジャン送ってくるように。待ってるよ！

東京都の水上けむろ君の意見。
ゲーム時間が長いのはいいことだとありました。しかし、ドラクエⅣなどのように一つ一つのシナリオは決して長くないけど、良いゲームのものはあります。経験値や、ゲーム時間うんぬんというのは、どうでもいい。真に論ずるのは、コンセプトをしぼり、きちんとやりたいことを考えることです。何が言いたいのかというと、
1．イメージを固める
2．イメージ通りにうまくいくようなシナリオを作る
3．シナリオは中学生がアラさがしをしないように気をつける
というようなことです。

三重県の角谷和昭君の意見は、なかなかおもしろかった。
正義のためといって生物を殺す勇者。広い世界をたった一人で治める王様。一発で殺される情けないドラゴン。せまい通路で攻撃魔法を使っても崩れない頑丈なダンジョン。雨や雪が降らないのに水不足に悩まないし、人口や住宅が少ないのに社会問題にならない街や村。仕事もしないでウロウロしている村人達。上下左右がつながっている世界。上流に行っても水源の泉がない河。使った瞬間キズを治せる薬草。何のアイテムか知らなくても使うことができる人。生き返り可能なら死人はいない・・・。

さて、その他の意見。
いつも同じことしか話さないし、店が違っても値段は同じ。とにかくリアルにしてほしい！（それにつけてもオヤツはカ～ル君）
敵を一ぴき倒してから逃げても経験値がもらえない。同じ敵を倒しても、そんなに経験はつまないと思う。（月見ちひろ君）
経験値は数値・グラフで。魔法使用には“集中力”を入れたほうがよい。（栗林文彦君）
マニア志向、ワンパターン、前作がないと次回作ができないのがイヤ。（宮崎智吉君）
なぜ壁の向こうが見える。ぶさいくな主人公がいない。（バトルザウルス君）　などなど…。

紙面に収めるために文章を変更していることや、全員の意見を載せれなかったことを許してね。次号はページを増やそうかなあと思ってます。あとで編集長にお願いしないといけないな。あと、世界設定について書こうと思ってたけど、載せるスペースがないから次号にします。詳しくは募集内容を見てね。

＜6月7日までに意見を送ってくれた人達＞
京都府・小田中秀俊（イラスト）
千葉県・勝又健次
三重県・角谷和昭
京都府・川口剛史
福岡市・栗林文彦
千葉県・それにつけてもオヤツはカ～ル
？？？・月見ちひろ
兵庫県・『バトルザウルス』
広島市・益田瑞貴
東京都・水上けむろ
神戸市・宮崎智吉
香川県・森治樹

（あいうえお順）

以上の者、「俺にも言わせろ！ＲＰＧ編」の企画スタッフに任命する。企画スタッフは毎回意見を送ってこなければならない。いや、送ってほしい。送ってください。送ってね。

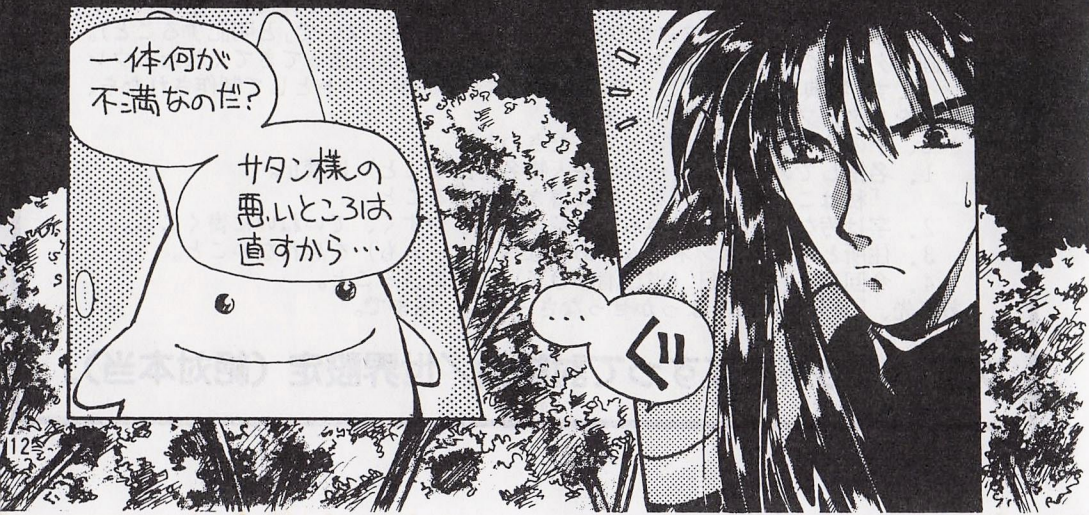
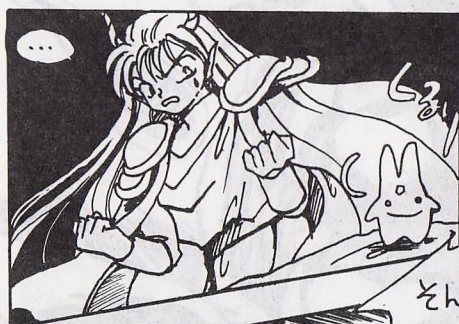
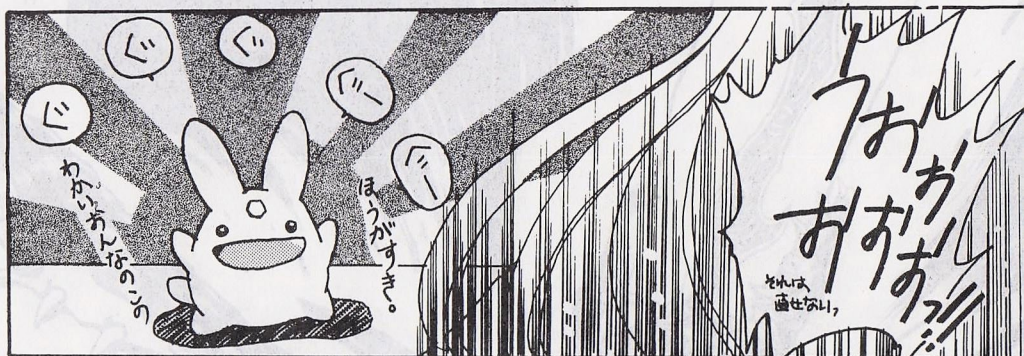
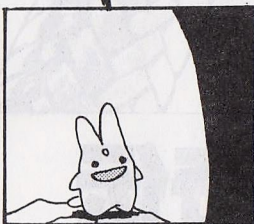
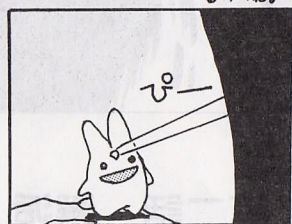
今回の募集内容

今回載せた意見に対する賛成・反対意見を送ってください。他にも、ＲＰＧに対する自分なりの意見やイラスト何でもＯＫ．今回は、「こんな世界のＲＰＧをしたい」(真面目にだよ)なんていう案も募集します。送ってきてくれた人は企画スタッフに任命します（スタッフになりたくなければ「任命しないで」と明記すること）。企画スタッフの使命は特にありませんが、お手紙を毎回送ってきてくれたらウレシイです。特典としては、ここでの企画がパッケージソフトとして制作されたら、名前をスタッフロールで表示します。
さて、下の注意事項は必ず守ってくださいね。
1．名指しでの批判（ゲーム名や人物名を出すこと）は禁止。
「私はこう思っている」的な書き方にすること。
2．字は汚なくてもいいから、文章はわかりやすく、ていねいに書くこと。
3．住所と本名（ペンネームがあればペンネームも）を忘れないこと。
4．今回は7月31日（当日消印ＯＫ）までに送ること。
あて先、「ＲＰＧなら　まっかせっなさーい！」係まで。

次回は『お茶をすすって討論会／世界設定（絶対本当）』

魔導物語

その後のサタン様（おまけのカーバンクル）

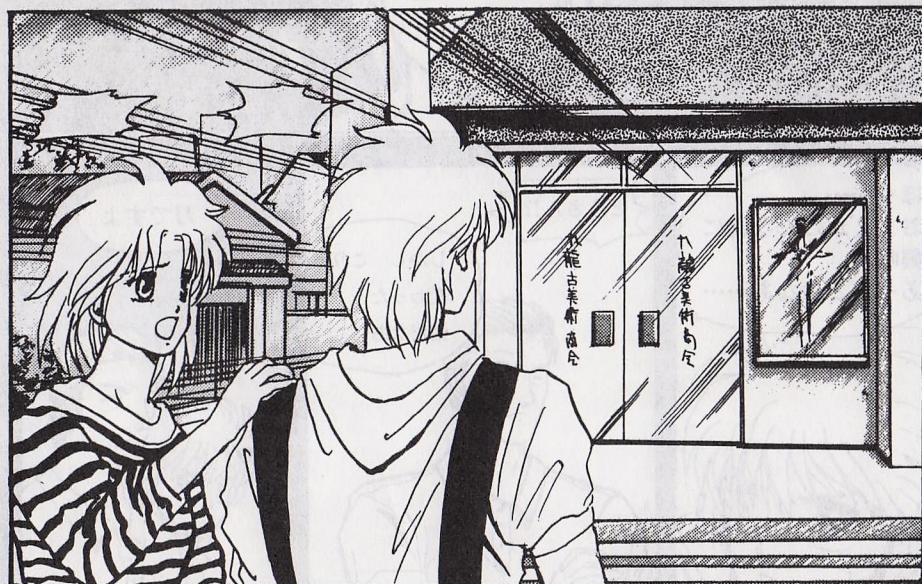
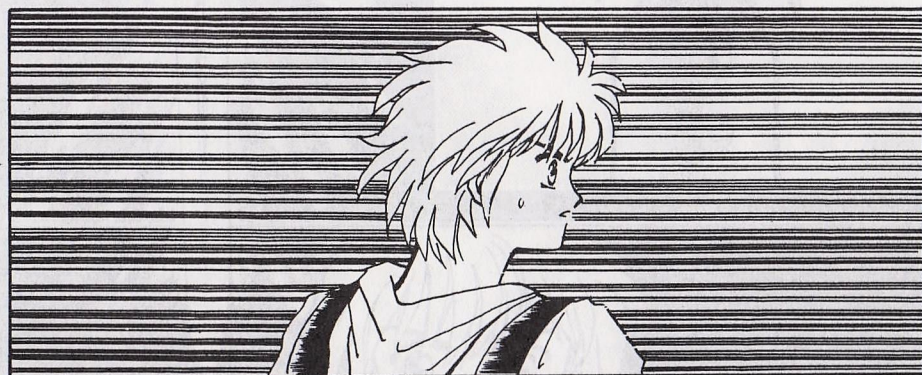
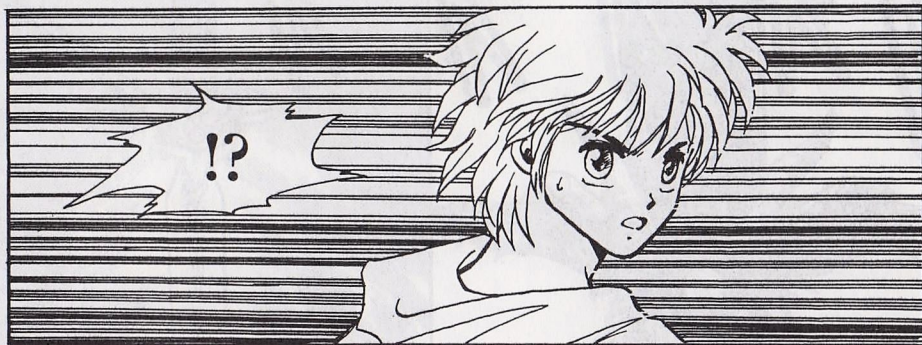
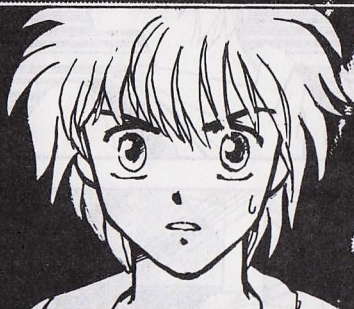
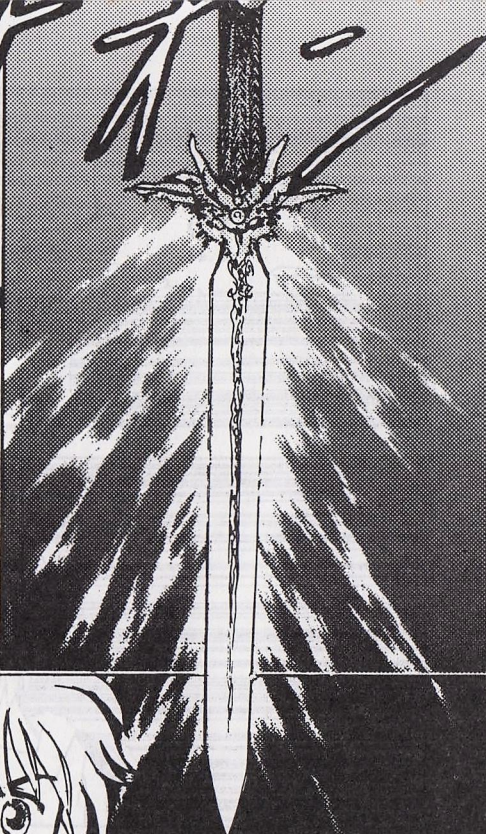
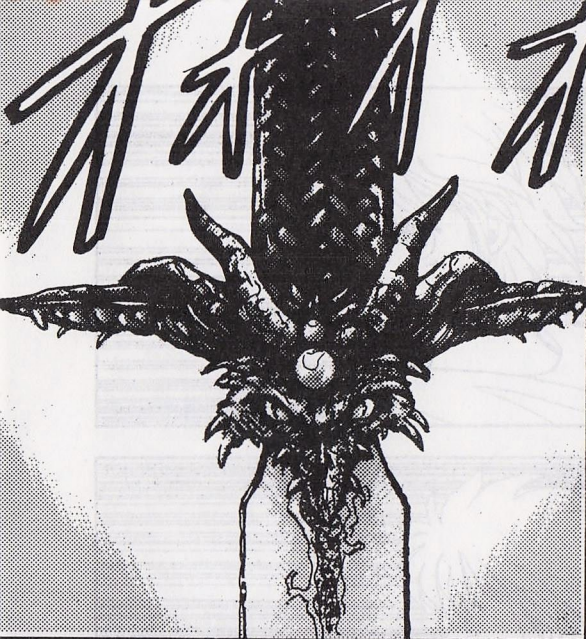
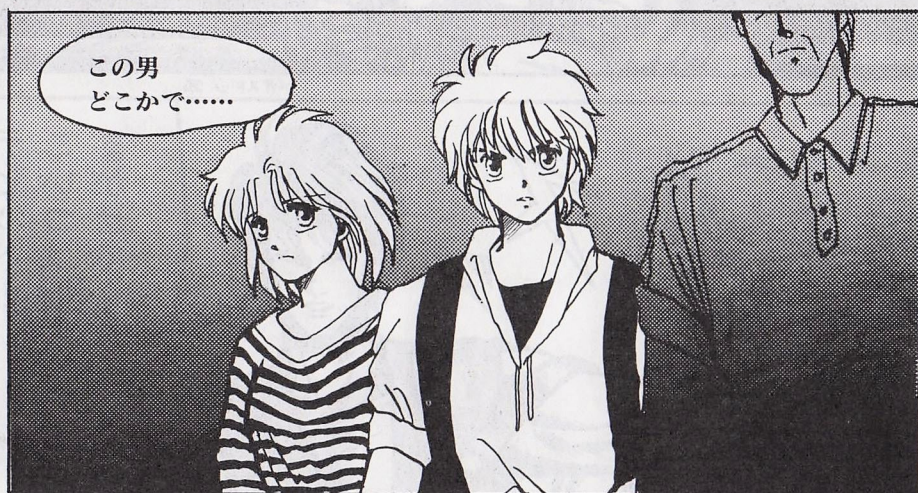
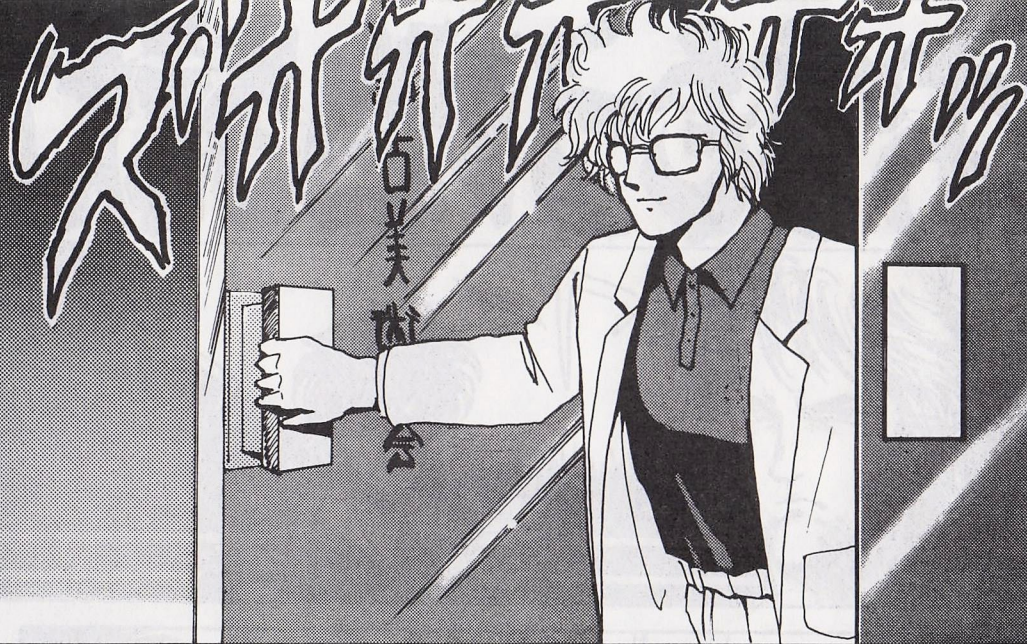
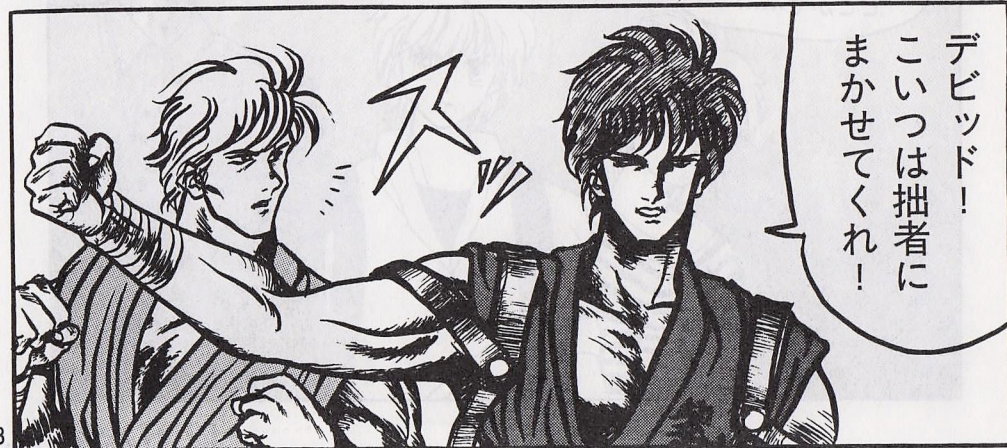
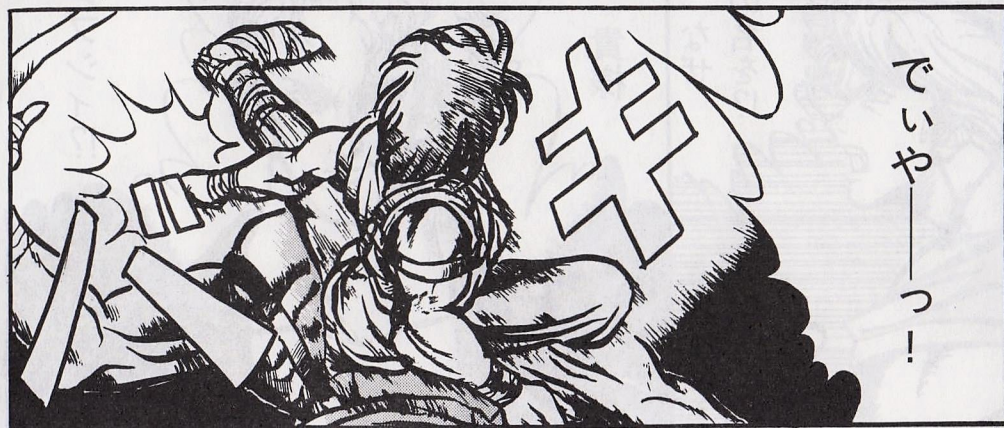
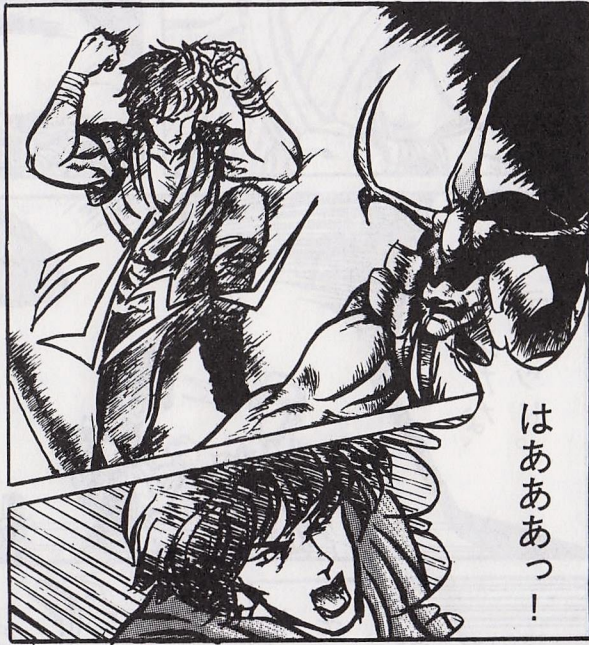
えをかいたの 永樹。

うおおおおおおおっ!!
それは、直せないっ
ぐ
ぐ
ぐ
ぐー
ぐー
ほーうがすき。
わかいおんなのこの
…
くるっ
ぽ
そんなのは
ゆるさなあぁあいっ
ぽっ
ぽっ
ちっ
死ねえっっ!!!
ドッ
←サタン様。
ぴー
ぼんっ
うわああああ
うー
うるさいよ
カーバンクル
明日はやいんだから
はやくねてよっ
ぐ
その後のカーバンクル
(おまけのサタン様)
終

侍王転生奇伝

第二話　邂逅

オリジナルストーリー　猫庭王米光　　絵コンテ　ゾッド星島
　　　　　　　　　　　潢河　ぶん
　　　　　　　　　　　　　　　　　　作画　　　氷樹　むう
キャラクターデザイン　潢河　ぶん　　　　　　　龍王院　弘

!?

龍古美術商会

オォオオオォーン
刀ですよ
とうさん!?
しかし　こりゃ
変わった
剣だなあ
ほう……
おまえがこんな物に
興味が
あったとはなあ……

以下次号

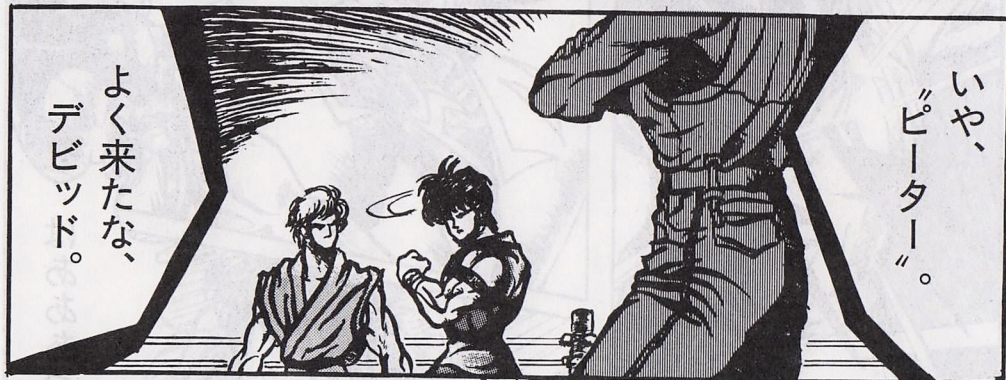
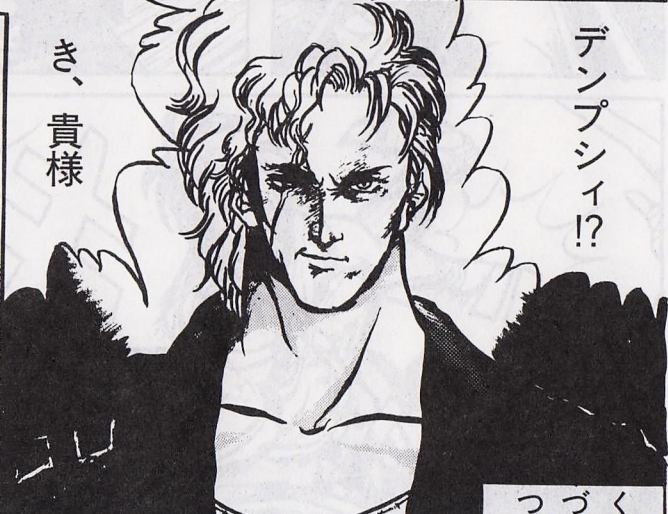
おすもう地獄

はあああっ！
でぃや――っ！
ギ

いや、〝ピーター〟。

よく来たな、デビッド。

デンプシィ!?

き、貴様

な、なぜその名を!?

つづく

おすもう地獄結果発表

ついに決定！横綱ナイン！

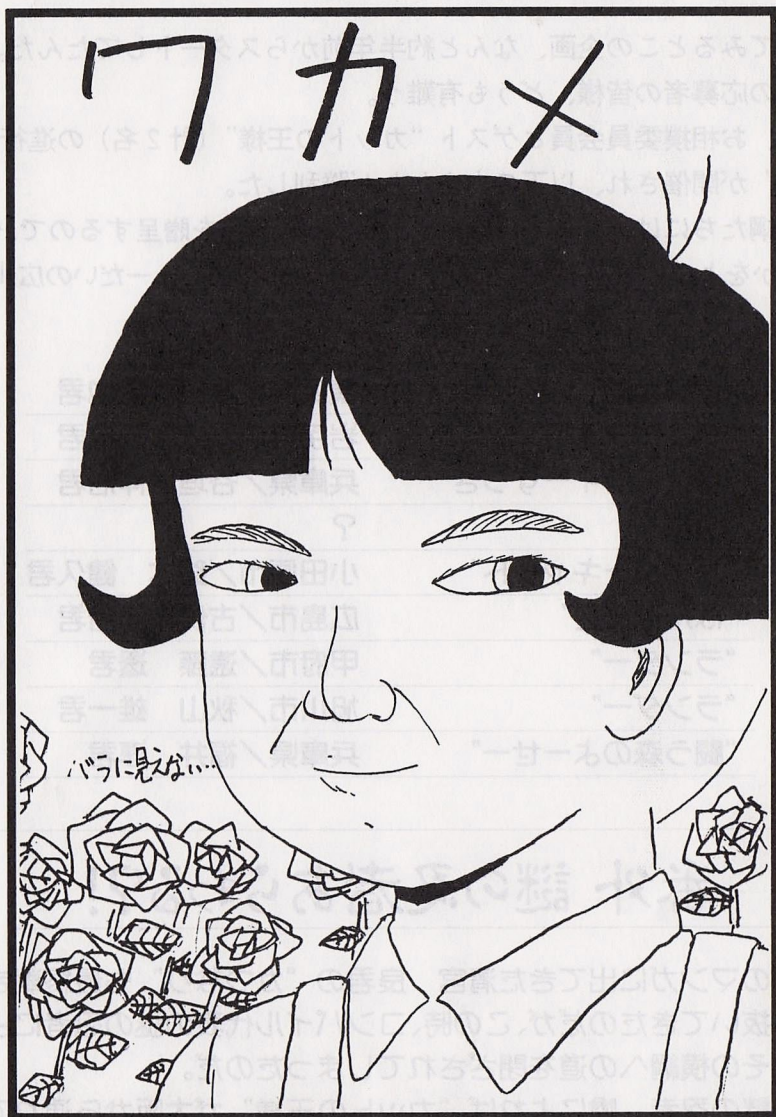
よく考えてみるとこの企画、なんと約半年前からスタートしてたんだ。
50名以上の応募者の皆様、どうも有難う。
6月15日、お相撲委員会員とゲスト“カットの王様”（計2名）の進行で“おすもう地獄”が開催され、以下の力士たちが勝利した。
9人の横綱たちには、コンパイルが太っ腹ならば賞品を贈呈するので、催促のハガキなんかをよこしちゃったりなんかしちゃったりしてちょーだいの広川太一郎。

“すらいむ”	横浜市／本田　晋也君
“クレバー１号”	岩手県／米沢　一成君
“キューティーすづき”	兵庫県／谷垣　伸治君
“山籠”	？
“サイバーキャット”	小田原市／鈴木　健久君
“はんぱんZ”	広島市／古俣　孝治君
“ランダー”	甲府市／遠藤　透君
“ランダー”	旭川市／秋山　雄一君
“闘う森のよーせー”	兵庫県／福井　淳君

番外 謎の忍者あらわる?!

前号のマンガに出てきた清宮　良君の“かづなり”も最終戦まで勝ち抜いてきたのだが、この時、コンパイル代表の謎の忍者によって、その横綱への道を閉ざされてしまったのだ。
この謎の忍者、噂によれば“カットの王様”が大阪から連れてきたらしい。それにしてもツイてないなー清宮君。

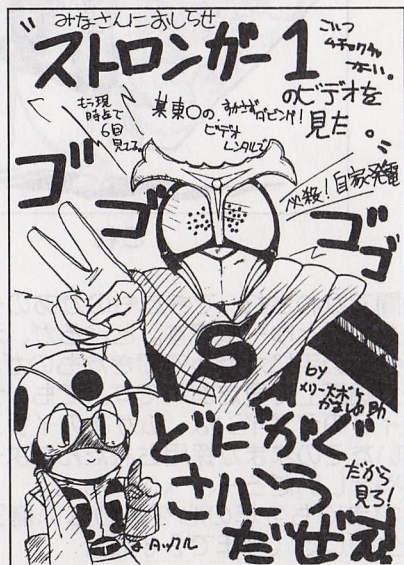
HOTなLETTERS

あー体がだるい。最近とっても忙しいので、ほとんど毎日終電で家に帰っているから、睡眠時間がどんどん削られていくわけだよ、これが。そんな訳で、休みの日には爆睡状態に入ってしまうから、お昼前に目が覚める事なんかほとんどないぞ。つい先日なんか、起きたら夕方の5時だったよ。とっぺんぱらりのぷう。（←特に意味はない）

（広島県　有田　貢治）

いいぞ。ワカメ（笑）

ペンネームがほしいな。
誰か考えてくれないかなぁ。

（長野県　三島　春美）

米光さんは、「激突壁車」がいいと言っていました。これよりもいいペンネームを思いついた人は、「『激突壁車』を越えろ！」の係まで、どんどんハガキをください。採用されたペンネームは春美ちゃんが一生使ってくれます。私が絶対に使わせます。

（神奈川県　PN　メリー大ボケかましの助）

「快傑ズバット」も観ろ。血のションベンがでるほどカッコイイぞ。

あらためて　こんぱいるのみなさん　こんにちは。

このあいだの『まどう1－2－3』のはつばいきねん　ぼくもいきました。

たなかさんが、いました。

ばすとと、ひっぷと、うえすとが、どらむかんのように、ぴちぴちしていたのを、おぼえています。

おわり。

（東京都　清宮　良）

ぴちぴち（笑）。

（香川県　森　治樹）

こんなの載せちゃっていいのかなー。次号からコンクラが出なくなったらおまえのせいだぞ。

コンパイルは、もうかっているんですか。

（千葉県　PN　マンボウ2000）

いやー、みんながディスクステーションを買ってくれるから、コンパイルの社員は、みんな軽井沢に別荘を持っているんだよ……あああっ！返品の山積みダンボールがくずれるうううっ！だれか「真ゴルベ」の在庫を減らしてくれえっ！

（広島県　PN　亜ず）

最近、絵が丁寧になってきたような気がする。いいぞ。

コンクラ21号と一緒に送られて来た地下版の表紙、最初見た時何のイラストだかわからなかったんですよー。でもって魔導の資料を見た時、地下版の表紙があったもんだから、おや？と思って、何か関係があるのかなぁと思ってよくよく見てみると、おぉ、もしやこの髪型は、まさかまさかの魔導の主人公じゃないですか！というわけで、今の今まで気付かなかったのです。あれは装甲魔導スーツなんでしょー（そんな気がする）。あれじゃあちょっとわかんないですよー。（以下略）

（福岡県　今村　光一）

↑これ

コンクラ会員でない読者ちゃんのために説明すると、今の手紙にあった問題のイラストとゆーのが、これです。

それでは、このイラストを描いた龍王院弘先生にお話をうかがってみました。

「うるせー、バカ。」

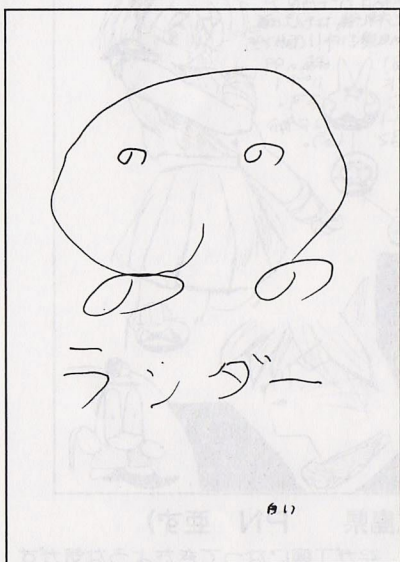
先生、もう少し建設的なご意見を……

「失礼しました。私があのイラストを描いたのは、米光さんに頼まれたからです。

『魔導物語1に出てくる装甲魔導スーツのデザインをやってちょー。氷樹せんせいにドット打ってもらうから。MS少女（わかる奴にはわかる）みたいなのがいいなあ。ぷー』

『わかったよーん。ほえほえーん。』

と、いったような会話が、私と米光さんとの間でかわされ、できたものがあのイラストだったとゆー訳です。ところが、氷樹せんせいの手にかかってできたものが、皆さんが画面上で見たあれです。でも、ナスグレイブのデザインは、私があのイラストで描いたそのままが採用されたんだよー。うらやましいだろー、へへーん。」

いつまでも少年の心を失わない龍王院弘先生でした（今年で28歳）。

（福岡県　野上　勇）

おい。

（愛知県　PN　茫然自失）

ランダー2枚目。
何だかなー。

今回はページが少ないので前置きはなしね。
そーゆー訳でこのコーナーは……

チクリ屋和也 のコーナーだあああっ！

●京都府のZAKIくんの作品。うまいねー。人物も描ければ、メカも描ける。Mマガで働かない？

それでは、前回のお取り置き分をやってしまおう。コンクラ２２号に載っていなかったので、不信に思っていた奴もたくさんいた事だろう、　の宮崎智記君ネタだ。ＭＳＸマガジン５月号に載っているのを発見して以来、こりゃーすげー数の投稿がくるかな、と思っていたら、以外にも少なく、結局５通くらいしか来ませんでした。その中で紹介するのは、Ｍマガ以外の宮崎君ネタとのりピーの生写真（笑）を送ってきた、神戸市のＰＮ　リゲインＤ・Ｓマン君の手紙だぞ。

「ＺＡＫＩと書いてある方は、ＭＳＸマガジン５月号、本名で書いてあるのは、ポプコム５月号で見付けたんです。ところでねぇ、ＺＡＫＩクン、Ｍファンにもイラスト出してあげてください。そしたらまた私がみごとにチクリにかけて見せよう。ＺＡＫＩ君、キミはもう私の目から逃れられん！！フハハハハ…（悲しい……）」

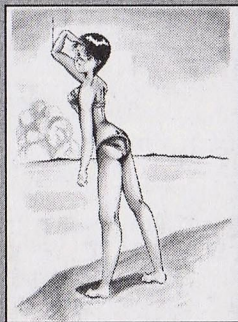
宮崎君ネタの中では、おまえが一番ポイントが高かったぞ。のりピーの生写真をみた米光一成は、「こんどは森高千里と中山忍と円谷優子の生写真を送ってこい」と言っていたぞ。森高千里の生写真は、俺様もまってるぞ。

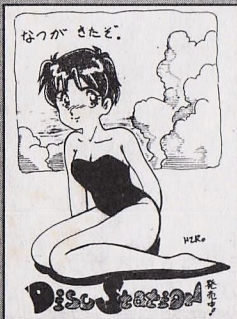
ところで、前回の「いぢめて和也」のコーナーで、「水着を着たかわいい女の子」の絵を描いてこいと言ったのを覚えているかな？そーしたら、もーハガキが来る来る。コンクラ宛に来るハガキの半分近くが「いぢめて和也」係だというのも、なんかとっても悲しいぞ。

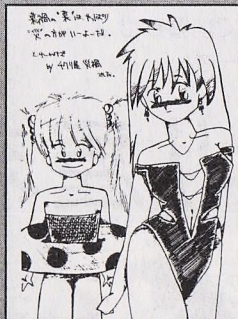
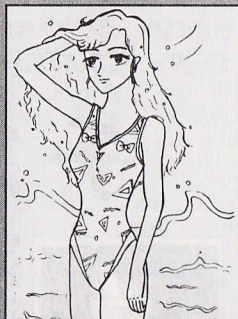
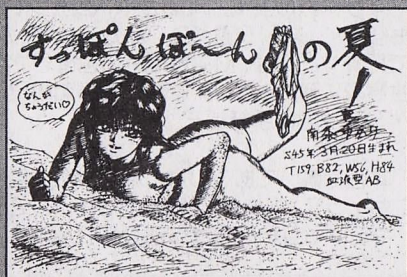
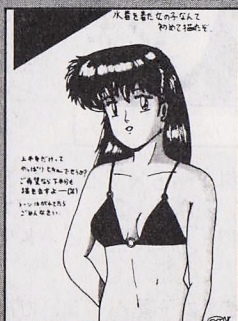
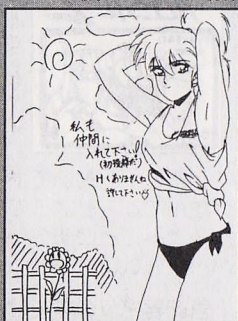
そーゆー訳で、いきます。

いぢめて和也 のコーナー

1　神奈川県
PN　おたつ(初)

2　新潟県　ＰＮ
さゆら改めあまみ(２)

3　広島県
藤居　健二(初)

4　神奈川県
ＰＮ　沙霧(２)

5　長崎県　PN
絵本美希が好きっ(初)

6　福井県
PN　クリム(2)

7　仙台市　PN
チクリ屋災禍(初)

8　兵庫県　PN
河原のヒロイン(初)

9　埼玉県　PN　斜線男(初)

10　東京都　PN
ちちんぷいぷい魔人V(初)

11　福岡県
阿川　文厚(初)

それぢゃあこれからいぢめるぞ。

1と5はうまいです。特に1の人は、個人的に好みの絵なので、これからもどんどん送ってきてほしいぞ。2は前回よりも進歩の跡が見えてグーだ。3は今回届いたハガキの中では一番デッサンがしっかりしてたけど、手足の指が野口英世だ。4は前回のと顔がまったく一緒だ。6は首がこわいぞ。7は、この絵を見て、誰かがチクってくることを期待して載せてみました。8は、デザイン課の主任の土下座ヱ門先生のお気に入りだそうです。9は、このハガキを見た奴は口をそろえて「こわい」と言っていた。10は、「初めて水着の女の子を描いた」などとコメントしてますが、コンクラ編集部ではこいつの事をうそつきと呼んでいます(←特に根拠はない)。11は、人物と背景の力の入れかたに凄まじいギャップがあって大笑いですねー。

それでは次回のお題ですけど、次号は9月発行予定なので、「体操服を着たかわいい女の子」(もぉいやだ)です。今回にもまして君達の勇気ある投稿を待ああああつ！！

それでは最後に2枚ほど。

(与野市　PN
ひどり紅星)

あまみさんも書いていた事なんですが、俺様もやたらと胸のでかい女とか、露出度の高い服を着た女とか喜んで描いているような奴は嫌いです。でもこんなコーナーをつくってしまった俺。

(神奈川県　PN
メリー大ボケかましの助)

君はこのキャラクターを何歳くらいの設定で描いているのか。誰が見てもロリーだと思うぞ。

コンパイルクラブ24　予告

次号は9月8日発行

一体いつになったらその全貌が明らかになるのか、作っているスタッフのみなさんでさえよくわかっていないという、「ランダーの冒険III」を大特集だ。また、次号からは遂に「ゾッド先生のしもべ」軍団を動き出させるかもしれない「侍王転生奇伝」もお楽しみに。

通信販売のお知らせ

現在、下記の商品を通信販売しています。

ディスクステーション
　3号～4号　1980円（外税方式）
　5号～7号　1940円（外税方式）
　1990年1月号　2900円（外税方式）
　2月号～9月号　1940円（外税方式）

ディスクステーション・スペシャル
　春号　3980円（外税方式）
　初夏号　4800円（外税方式）
　夏休み号　3880円（外税方式）
　秋号　3880円（外税方式）
　クリスマス号　3880円（外税方式）

ディスクステーション・デラックス
　ルーンマスターII　3880円（外税方式）
　魔導師ラルバ総集編　3880円（外税方式）

真・魔王ゴルベリアス　7800円（外税方式）
アレスタII　6800円（外税方式）
魔導物語1－2－3　8800円（外税方式）

購入希望商品の総額に消費税の3％をプラスした金額に送料210円を加えて、現金書留か郵便小為替で、購入希望商品名と自分の住所、名前、電話番号をわかりやすい文字で記入して、
「通販で　ぃやっほう（BY中島）」係
まで送って下さい。到着後、一週間程度でお届け致します。

コンクラ用原稿大募集

コンパイルクラブでは、会員・非会員を問わず、読者の原稿を常時募集しています。内容はどんなものでもOK．掲載されると内容に応じて原稿料が支払われます。
原稿の裏に、住所・氏名（ふりがなも忘れずに）・電話番号を記入して、
「原稿で　びったーん（BY中島）」係
まで、送って下さい。

コンパイルクラブ入会案内

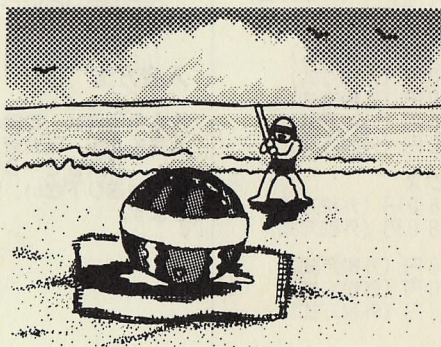
コンパイルクラブに入会すると、以下のような豪華特典があります。
①会員証
②雑誌「コンパイルクラブ」
③コンクラ地下版
④豪華プレゼント（?）
⑤その他いろいろ
⑥おわり

入会方法

入会希望者は、定額小為替か100円以下の切手で、入会金0円・年会費1000円を
「入会で　うっひゅるひー（BY中島）」係
までお送り下さい。到着後、折り返し会員証をお送りします。

コンパイルクラブ23
1990年7月8日発行

企画・製作　コンパイル
発行人　仁井谷　正充
編集人　米俵　和也
スタッフ　小猫　三毛蔵
佐藤　轟天
猫庭王　光米
氷樹　むう
復活のあねご
まいけぉ
けみ

すべての宛て先は
〒732　広島市南区大須賀町17－5　シャンボール広交210
株式会社コンパイル　『○○○○○』係まで

のーみそこねこねコンパイル

210 CHANBORD HIROKO 17-5 OUSUGACHO MINAMIKU
HIROSHIMA CITY 198 YEN KIKAKU SEISAKU COMPILE
PHONE (082) 263-6165